



Kręcimy reklamę

Opis gry

Nauczyciel dzieli klasę na zespoły. Każdy zespół losuje kilka elementów, które muszą wykorzystać do stworzenia reklamy. Reklama ma dotyczyć bajki, którą wcześniej oglądały (lub opowiedział im nauczyciel) – był to Czerwony Kapturek. Zadaniem ich jest użycie jak największej liczby wylosowanych elementów. Zespół, który użył ich najwięcej, wygrywa. Alternatywnie zamiast kart z przedmiotami uczniowie mogą przygotować elementy do użycia w reklamie lub otrzymać od nauczyciela.





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

